**Dlaczego nie gry planszowe?**

 Obserwując współczesne rodziny można zauważyć następujące obrazy: rodzice oglądający w salonie telewizję, a dzieci zamknięte w swoich pokojach grające w gry komputerowe.

W innej rodzinie jeden rodzic czyta, a drugi wykonuje swoją pracę na laptopie. Jedno dziecko gra na iPadzie, a inne na jest zajęte grą na konsoli. Wiele rodzin spędza swoje wieczory w totalnej izolacji. Nowoczesna technologia zawładnęła życiem niejednej współczesnej rodziny, stała się zagrożeniem dla relacji rodzinnych. Znalezienie czasu na wspólnie spędzany czas, podczas którego poświęcamy czas na zabawy z pociechami, powinien stać się zdecydowanie częstszą aktywnością. W jaki sposób? Doskonałym sposobem spędzania czasu wolnego, alternatywą dla telewizji, komputera, smartfona mogą być – dlaczego nie gry planszowe?

**Gry planszowe dla dzieci są świetnym sposobem na spędzenie niedzielnego popołudnia lub wieczora z całą rodziną. Taka forma rozrywki nie tylko pozwala na wzmocnienie więzi między rodzicami a pociechami, ale również wspiera rozwój intelektualny naszych maluchów.**

Podczas wspólnych rozgrywek i towarzyszącej im radosnej atmosfery, uwalniają się endorfiny, hormony szczęścia, wszystko to sprzyja budowaniu zaufania, poczucia przynależności, komunikacji, zwiększaniu empatii i obniżeniu poziomu stresu

 **Na rynku jest dostępnych wiele rodzajów planszówek, zarówno dla najmłodszych, jak i dorosłych. Gry planszowe dla dzieci stanowią także pożyteczny prezent pod choinkę lub z okazji Dnia Dziecka. Warto rozważyć ich zakup.**

Zapewniają dobrą zabawę, nie tylko bawią, ale w jednakowym stopniu rozwijają wyobraźnię oraz uczą – przewidywania, podejmowania decyzji, i ponoszenia decyzji za nie.

Co ważniejsze jednak, gry uczą **radzić sobie z porażką.** W stworzonych przez nie bezpiecznych i znanych ramach możemy **sprawdzać różne strategie,** które na co dzień mogłyby być zbyt ryzykowne. W razie przegranej w grze nie musimy się obawiać nieprzyjemnych konsekwencji w rzeczywistości. To pozwala na wykształcenie postawy pozytywnego przeżywania porażek, a także**umiejętności dystansowania się do danej sytuacji**i analizowania swoich działań, by w kolejnej rozgrywce lepiej poradzić sobie z zadaniami stawianymi przez grę.

Odpowiednio dobrane do wieku dziecka gry planszowe posiadają szereg pozytywnych czynników, które wpływają na jego rozwój. Oto kilka z ich zalet:

* Rozwijają spostrzegawczość i refleks pociechy.
* Wpływają pozytywnie na koncentrację i skupienie podczas wykonywania codziennych czynności.
* Rozwijają horyzonty, skłaniają do refleksji i poszerzania wiedzy na konkretne tematy.
* Pobudzają ciekawość dziecka.
* Rozbudzają słownictwo.
* Wspomagają rozwój motoryki małej oraz zdolności manualnych.
* Dziecko uczy się podejmowania decyzji i ponoszenia odpowiedzialności za popełniane błędy.
* Rozwijają umiejętności związane z logicznym myśleniem i analizowaniem sytuacji pod presją czasu.
* Wpływają na kreatywność dziecka.
* Ułatwiają radzenie sobie z emocjami, zarówno pozytywnym, jak i negatywnymi.

Rozpoczynając grę, warto skupić się na wyjaśnieniu wszystkich zasad i reguł, a następnie zachęcić dziecko, aby przestrzegało ich w trakcie zabawy. Takie podejście nauczy malucha podążania ze ustalonymi w życiu codziennym zasadami, których należy przestrzegać. Gry planszowe zaznajomią dziecko z zasadami fair play oraz pomogą mu zrozumieć, dlaczego poza zabawą należy postępować sprawiedliwie. Maluch zacznie od prostych gier, by z biegiem lat grać w coraz to bardziej wymagające. Kto wie, czy nie zostanie kiedyś mistrzem szachowym?

W czasie rozgrywki pomiędzy graczami wytwarza się specyficzna więź. Atmosfera, integracja panująca w czasie zabawy pozwala uczestnikom na rozładowanie w bezpieczny sposób nagromadzonego napięcia emocjonalnego. By grać dzieci nauczyć muszą się współpracy. Jest to dla nich bezcenna umiejętność, w codziennym życiu obszar ten u nich jest zaburzony. Gry planszowe są bezpiecznym sposobem na ćwiczenie tej umiejętności oraz tak trudnej do zaakceptowania w życiu codziennym – porażki.

Wartością dodaną gier planszowych jest ćwiczenie koncentracji uwagi, pamięci, wyciszenia oraz ciągłego analizowania sytuacji. Umiejętności te, ćwiczone w formie zabawy, są podstawą funkcjonowania dziecka w szkole. Dają dziecku wiarę, że umie, że wie, że potrafi. Zwiększają jego samoocenę i motywację do pokonywania trudności.

Ci którzy uwierzą w siebie – odnoszą sukces.

**Jak wybrać najlepsze gry planszowe dla przedszkolaka?**

Wybór gry planszowej dla przedszkolaka jest zależny od tego, jakie umiejętności kształtuje w czasie rozgrywki. Dobrze postawić na rodzaj gry, która zadba o rozwój i edukację dziecka, a jednocześnie będzie doskonałą przestrzenią do zabawy.

Każdy wiek rządzi się swoimi prawami, dlatego wybierając gry dla dzieci należy bezwzględnie zweryfikować zapisy producenta i sugerując się opisem, dopasować je do konkretnego etapu rozwoju dziecka.

**Dzieci w wieku 3 lat a gry planszowe**

W tym wieku dzieci dopiero wkraczają w etap intensywnej eksploatacji rzeczywistości. Dobrze więc wspierać dziecko w nauce zasad fair play, powoli przekazywać informację na temat mechanizmu działania gier planszowych. Maluch uczy się manipulowania kostką i pionkami. Poprawia chwyt i koncentruje się na intuicyjnym działaniu akcja – reakcja.

**Planszówki dla czterolatków**

Plansza, pionki i kostka dla 4 letniego dziecka nie powinny już stanowić problemu. Dziecko z łatwością przyswaja proste zasady planszówek i chętnie podejmuje wyzwania w kierunku zwycięstwa. Gry planszowe ze zbieraniem i dopasowywaniem elementów wizualnych świetnie wpływają na stymulację dziecięcej wyobraźni, radzenia sobie z emocjami.

**Gry planszowe dla dzieci od 5 lat**

Dzieci pięcioletnie coraz lepiej radzą sobie z etapem liczenia, logicznego myślenia i podejmowania decyzji. Dla tego wieku świetnym wyborem są karciane gry dla dzieci, które pozytywnie wpływają na zręczność i refleks. Trenują radzenie sobie z emocjami i utrwalaj a zasady zdrowej rywalizacji. Gry doskonale pobudzają kreatywność, wyobraźnię oraz kształtują umiejętność analizy. Na tym etapie wprowadzane są postaci mniej pozytywne, aby rozróżnić dobro od zła i poznać skrajne emocje. Na dalszym etapie wprowadzania gier dla starszych dzieci duży nacisk mają reguły, które wzbogacają wiedzę, ułatwiają zdobywanie wiedzy oraz wspomagają procesy logiczne.

**Na co zwrócić uwagę, kupując gry planszowe dla dzieci?**

Gry planszowe dla dzieci powinny przede wszystkim zachęcać swoją estetyką. Kolorowe elementy, ulubione postaci z bajek, zwierzątka i ciekawe kształty wzbudzą zainteresowanie każdego dziecka. Nie bez znaczenia pozostają proste zasady gry. Wybór gry planszowej dla dziecka powinien uwzględniać również etap rozwoju. Szczególny rodzaj gier planszowych - tzw. gry dydaktyczne – sprzyjają opanowaniu określonej wiedzy, zdobyciu pożądanych umiejętności.

**Najlepsze gry planszowe dla całej rodziny.**

1. **Dobble -**Gra na spostrzegawczość, pełna emocji i zabawy, która doskonale sprawdzi się dla całej rodziny. Zasady są proste – jedna karta znajduje się na środku stołu, pozostałe rozdane są równo między wszystkich uczestników. Gracze w jak najkrótszym czasie muszą odnaleźć w swoich kartach podobieństwo do zawartości głównej karty, położonej przed nimi. [Rywalizację](https://kobieta.onet.pl/konflikty-zdrady-rywalizacja-przyjazn-kobiet-jest-trudna-bo-kobiety-sa-bardziej/37bxdxx) wygrywa ten uczestnik, który najszybciej pozbędzie się swoich kart. Gra składa się z pięciu innych wariantów, dzięki czemu szybko nie znudzi się rodzinie.
2. **5 SEKUND JUNIOR -**Gra składa się z pytań, dobranych specjalnie dla najmłodszych uczestników. Gracze w ciągu pięciu sekund odmierzanych przez dołączaną klepsydrę, odpowiadają na pytania z kart. Zabawie towarzyszy wiele śmiechu i emocji. 5 Sekund dostępna jest również w innych wariantach (5 Sekund Podróże, 5 Sekund Sport, 5 Sekund Edycja Specjalna), dlatego każdy członek rodziny znajdzie coś dla siebie.
3. **TWISTER -**Gra zręcznościowa, która wymaga gibkości i wytrzymałości. Gracze mogą w niej wykazać się sprawnością fizyczną, umiejętnością zachowania równowagi i elastycznością. Na macie zaznaczone są kółeczka w różnych kolorach. [Uczestnicy](https://kobieta.onet.pl/wiadomosci/rolnik-szuka-zony-jak-potoczyly-sie-losy-uczestnikow/97pxh2k) przybierają pozycje zgodnie z wylosowaną komendą, np. prawa noga na czerwony, lewa ręka na zielony. Zabawę wygrywa ta osoba, która straci równowagę i przewróci się jako ostatnia.
4. **Klocki Jenga – gra zręcznościowa.**Drewniane [klocki](https://kobieta.onet.pl/klocki-to-rozrywka-wielu-pokolen-idealnie-sprawdza-sie-podczas-ferii/d1h7w6s), ułożone w wielką wierzę – już samo wprowadzenie brzmi zachęcająco! Każdy z uczestników wyciąga kolejno po jednym klocku, a następnie umieszcza go na samej górze budowli. W grze liczy się precyzja i opanowanie. Zabawę przegrywa osoba, która jednym nieprecyzyjnym ruchem zburzy całą wierzę.
5. **Cortex dla dzieci -**Gra dla dzieci od 6. roku życia, która rozwija pracę mózgu na kilku różnych płaszczyznach. Wspomaga pamięć, koordynację, dotyk oraz logiczne myślenie. Cortex dla dzieci składa się z 8 wyzwań. W trakcie ich realizacji liczy się przede wszystkim szybkość – należy jak najprędzej podać swoją odpowiedź na pytanie. Poza wersją dla dzieci odnaleźć możemy także wersję dla starszych uczestników.

Bez względu na to na jaką grę się zdecydujemy, warto pamiętać, że spędzanie wolnego czasu przy planszówkach to naprawdę niesamowita rozrywka.

W przedszkolu funkcjonuje wypożyczalnia gier planszowych. Gry wypożyczamy u pań grupy II.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **LP.** | **TYTUŁ** | **WYDAWCA** | **WIEK GRACZY** | **OPIS** |
| 1 | **ASTERIX I SPÓŁKA** | EGMONT | 6 – 106 lat | Gracze zapamiętują obrazki w siedmiu różnych kategoriach (np. mieszkańcy wioski Galów, broń czy zwierzęta). Nie jest to jednak takie proste. Na stole cały czas pojawiają się nowe karty, a niektóre są zabierane. Sytuacja zmienia się dynamicznie! Ten, kto wykaże się refleksem i najlepszą pamięcią, wygra grę! |
| 2 | **DRAPACZE CHMUR** | EGMONT | 5 – 105 lat | Każdy stara się zbudować jak najwyższy wieżowiec. Gracze jednocześnie i w szybkim tempie dokładają nowe poziomy do swojej budowli. Każdy kolejny poziom musi być mniejszy od poprzedniego. Na koniec liczą się: wysokość, styl oraz różnorodność lokatorów! Gra dostarcza dużo emocji i zabawy. |
| 3 | **FARMA** | TREFL SA | 3+ | Zapraszamy Cię na wycieczkę na wieś! Krowy czekają na świeże siano, kurom trzeba podsypać ziarna, a w sadzie jabłonie uginają się od owoców! Jeżeli uda Ci się wykonać wszystkie prace szybciej od innych zawodników – zostaniesz zwycięzcą. Zabawna gra uczy dzieci zależności otaczającego świata i pochodzenia różnych produktów. |
| 4 | **HUMORY MEMORY** | ADAMIGO | 4+ | Memory Humory: wszystkie plakietki odwraca się od spodu. Pierwszy gracz odkrywa dwie dowolne plakietki. Jeśli są na nich postacie z dwoma takimi samymi minkami, to gracz zabiera plakietki ze stołu. Jeżeli nie, to gracz odwraca plakietki i pozostawia na stole. Drugi gracz obserwuje, jakie plakietki poprzednik odsłonił, gdyż w swoim ruchu, po odsłonięciu jednej plakietki, może wybrać którąś z nich. Ten z graczy, który zdejmie ze stołu więcej par plakietek wygrywa. |
| 5 | **KÓŁKA I SPÓŁKA** | GRANNA | 4 - 7 lat | Kwadraty, prostokąty i trójkąty czyli… KÓŁKA I SPÓŁKA! Z tych kolorowych figur wyczarujecie niezwykłe obrazki. Razem ze Smokiem Obibokiem zbudujecie z nich lokomotywę, dom, a nawet kosmiczną rakietę! Ten kto zrobi to najszybciej, zdobędzie najwięcej punktów. KÓŁKA I SPÓŁKA mają aż trzy poziomy trudności, więc zarówno młodsze, jak i starsze dzieci będą się przy nich doskonale bawiły! |
| 6 | **MOTYLE** | TREFL SA | 3+ | Zabawna gra, która umili każde ponure popołudnie. Gracze muszą złapać jak najwięcej kolorowych motyli. Pomoże im w tym kolorowa kostka do gry, zestaw żetonów i ... trochę szczęścia! Motyle mogą łatwo uciec, ale bystre oko i dobra pamięć mogą uczynić z każdego zwycięzcę. |
| 7 | **NOGI STONOGI** | EGMONT | 4 – 104 lat | Rzucając kostkami gracze starają się zdobyć jak najwięcej butów dla swoich stonóg. Muszą podejmować decyzje, ile butów i w jakich kolorach chcą zdobyć. Wygra gracz, którego stonoga posiadać będzie najwięcej butów. |
| 8 | **PĘDZĄCE JEŻE** | EGMONT | 6 – 106 lat | Celem gry jest doprowadzenie jednego z jeży do jego ulubionej przekąski. Gracze mają do dyspozycji specjalne karty, za pomocą których przemieszczają jeże po trasie wyścigu. Gracze przesuwają wszystkie jeże, jednocześnie decydując, jakie karty pozostawią sobie "na ręce". Wygrywa osoba, która na koniec ma w ręku najwięcej kart w kolorze zwycięskiego jeża. Ponieważ żaden z graczy nie wie, na jaki kolor stawiają przeciwnicy, emocje trwają aż do rozstrzygnięcia! |
| 9 | **PĘDZĄCE ŻÓŁWIE** | EGMONT | 5 – 105 lat | Celem gry jest doprowadzenie swojego żółwia do grządki sałaty. Gracze mają do dyspozycji specjalne karty, za pomocą których żółwie przemieszczane są po trasie wyścigu. Podczas rozgrywki gracze często zmuszeni są przemieszczać żółwie należące do innych uczestników zabawy. Żaden z graczy nie wie jednak, jakiego koloru żółwie należą do przeciwników, co gwarantuje wyśmienitą zabawę i wielkie emocje! |
| 10 | **PIZZA XXL** | EGMONT | 6 – 106 lat | Gra imprezowa, o zwycięstwie decyduje refleks i spostrzegawczość. Zadaniem graczy jest przygotowanie jak największej liczby pysznych pizz. Należy obserwować, jakie składniki pojawiają się na stole i błyskawicznie zamawiać je do swojej pizzy. Gracz, który najszybciej zaklepie gotową pizzę, zdobywa punkt.  |
| 11 | **POTWORY DO SZAFY** | GRANNA | 3 – 8 lat | Gra zalecana szczególnie na dobranoc! Potwory wychodzą spod łóżka, straszą Was, nie dają zasnąć? Tylko jednocząc siły dacie radę je pokonać! Razem możecie więcej! Potwory wypełzają z pod łóżka i próbują je okrążyć. Każdy z nich boi się tylko jednej zabawki spośród dziesięciu, która może odesłać potwora do szafy. Aby wygrać, gracze muszą przegonić wszystkie potwory do szafy zanim uda im się zamknąć krąg wokół łóżka. |
| 12 | **SPEED CUPS** | G3 | 6+ | Czy najwyższa w wazonie jest niebieska niezapominajka, czy czerwona róża? W jakim kolorze jest lokomotywa? W „Speed Cups” każdy z graczy otrzymuje 5 różnokolorowych kubeczków i musi jak najszybciej ułożyć je w kolejności pokazanej na karcie z rysunkiem. Zadanie wykonane? Czas jak najszybciej zadzwonić dzwonkiem! Najbardziej spostrzegawcza osoba zostanie zwycięzcą. |
| 13 | **SPEED UP!** | TREFL SA | 5+ | Uwaga, uwaga! Wielki wyścig czas zacząć! Wszystkie auta zajęły pozycje na lini startu! Czy Zygzak znów będzie najlepszy? Kto tym razem okaże się mistrzem zwariowanej prędkości? Do jazdy, gotowi, start! Kolorowa gra planszowa dla wielbicieli Aut |
| 14 | **TĘCZA** | GRANNA | 3- 10 lat | Tęcza uczy najmłodsze dzieci rozpoznawać i nazywać kolory. Na kolorowej planszy ukryte są kółeczka z kolorowymi przedmiotami. Dzieci zapamiętują ich położenie. Kolorowa kostka wskazuje obrazek, który trzeba odgadnąć. |
| 15 | **WIESZ CO JESZ?** | KUKURYKU | 5-99 lat | „Wiesz co jesz?” to doskonała recepta na zdrowie, a przy tym emocjonująca i wesoła zabawa dla dzieci i dorosłych. Podczas rozgrywki należy skompletować pięć kart z posiłkami. Wygra ten z graczy, który zdobędzie najwięcej punktów, a jego dania okażą się najbardziej wartościowe. |
| 16 | **TAMA BOBRÓW** | JOKO-MISIADA | 3-99 lat | Rewelacyjna gra zręcznościowo logiczna dla całej rodziny. Jest łatwa do nauczenia i zabawna. Zabawa polega na wyjmowaniu kolejnych drzew z ułożonej wcześniej ściany. Drzewa należy wyjmować tak, aby nie spadł bóbr umieszczony na górze tamy. Przegrywa gracz, który spowoduje upadek bobra ze ściany.  |
| 17 | **MAŁE****KALAM-BURY** | JAWA | 5+ | Gra polega na odgadywaniu wylosowanych haseł za pomocą wyrazów bliskoznacznych, słów o przeciwnym znaczeniu lub innych określeń. Po odgadnięciu hasła gracz może przesunąć swój pionek na planszy. Wygrywa gracz lub zespół, który rozwiąże najwięcej kalamburów i jako pierwszy dojdzie do mety.Gra doskonale rozwija zdolność kojarzenia wyrazów i daje gwarancję na doskonałą zabawę. |

 Linki:

<https://wiechowski.znadplanszy.pl/felietony/>

<https://dzieciakzakupy.pl/30-najlepszych-gier-planszowych-dla-dzieci-sprawdz-je>

<https://krolestwodzieci.pl/blog/gry-planszowe-dlaczego-warto-grac/>

<https://kobieta.onet.pl/dziecko/gry-planszowe-zalety-gier-planszowych-najlepsze-gry-planszowe-dla-dzieci/btxyb0n>

<https://www.blogojciec.pl/dzieci/25-najlepszych-gier-planszowych-dla-dzieci/>

 Zebrała i zredagowała Anna Leleń